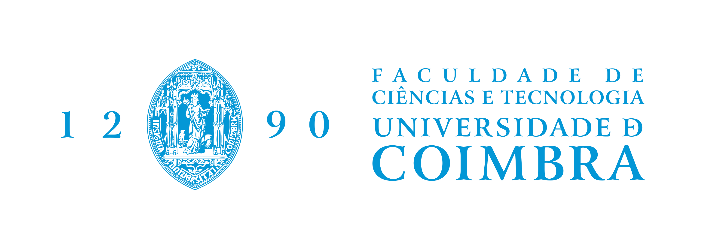
******

**Relatório do Projeto**

*Data Serialization and deserialization with XML and Google Protocol Buffers*

**Integração de Sistemas**

**2019/2020**

Duarte Guerreiro 2016231778

João Tomás 2016225021

**Índice**

1. **Introdução**

Este trabalho foi realizado com o intuito de comparar duas das tecnologias existentes para serialização e desserialização de dados, sendo estas **XML (Extensible Markup Language),** como representação de texto, e **Google Protocol Buffers**, como representação binária.

Para que tal fosse possível, foram criados tanto um cliente como um servidor, usando tecnologia **gRpC** (sistema open source para chamadas remotas de métodos, inicialmente desenvolvido pela Google).

**Descrição das tecnologias utilizadas (XML, Google Protocol Buffers e gRPC)**

1. **Arquitetura do projeto**

O nosso projeto é constituído por um cliente e um servidor, que comunicam entre si utilizando a tecnologia gRPC e trocam dados serializados, através da utilização das tecnologias XML e ProtocolBuffers. Para que o cliente e o servidor possam comunicar, é definido, no ficheiro **grpcp.proto**, um serviço gRPC e os métodos de pedido e resposta, no qual o cliente envia um pedido usando o stub e espera que a resposta do servidor regresse.

**Print do grpcp**

Neste ficheiro encontra-se também definido os tipos de dados que serão trocados entre o cliente e o servidor, sendo que, para o uso de XML foi definido string visto que os dados vão ser trocados nesse formato, e para Protocol Buffers foi definido bytes porque é nesse formato que vão ser serializados.

Quanto ao funcionamento usando **Google Protocol Buffers**, começamos por criar o ficheiro .proto (**carownerpb.proto**) que irá conter as diferentes estruturas de dados necessárias ao problema, sendo estas Car, Owner, CarList e O

, sendo posteriormente enviada uma lista de donos do cliente para o servidor, tanto em formato XML (convertido para string) como em formato Protocol Buffers, que é depois analisada pelo servidor de forma a retornar a lista de carros p

1. Ficheiros existentes que constituem o projeto
2. **Como executar o projeto**

Para que seja possível correr o projeto é apenas necessário executar o ficheiro TheServer.java em primeiro lugar e, de seguida, o ficheiro Client.java. É necessário que esta ordem seja respeitada visto que, se o cliente correr primeiro do que o servidor, este vai tentar ligar-se a um servidor que não se encontra ativo e vai dar origem a uma exceção.

1. **Condições da experiência**

Características do computador:

* Processador: Intel Core i7-7500U 2.70GHz 2.90GHz
* Memória Física (RAM): 16GB
* Placa Gráfica: Intel HD Graphics 620
* Sistema Operativo: Windows 10
* Tipo do sistema: x64-based PC

Tecnologias usadas**:**

* gRPC (versão 1.23.0)
* XML (versão 1.0)
* Google Protocol Buffers (versão 3.9.0)

Linguagens utilizadas:

* Java (versão 1.8.0\_221)

IDE utilizado:

* IntelliJ IDEA 2019.2.2

1. **Tamanho das estruturas de dados (Depois de serem serealizadas, tanto no XML como no Google Protocol Buffers)**
2. **Testes efetuados**
3. **Conclusões sobre os testes efetuados**

**NOTA: Incluir gráficos (plots), resta saber é com que dados em concreto**

**Gráficos:**

**- Tamanho das estruturas de dados em função do tempo e com as duas tecnologias usadas (linhas sobrepostas no mesmo gráfico ou gráficos distintos)**

**- Tamanho das estruturas de dados em função do número de donos e de carros**